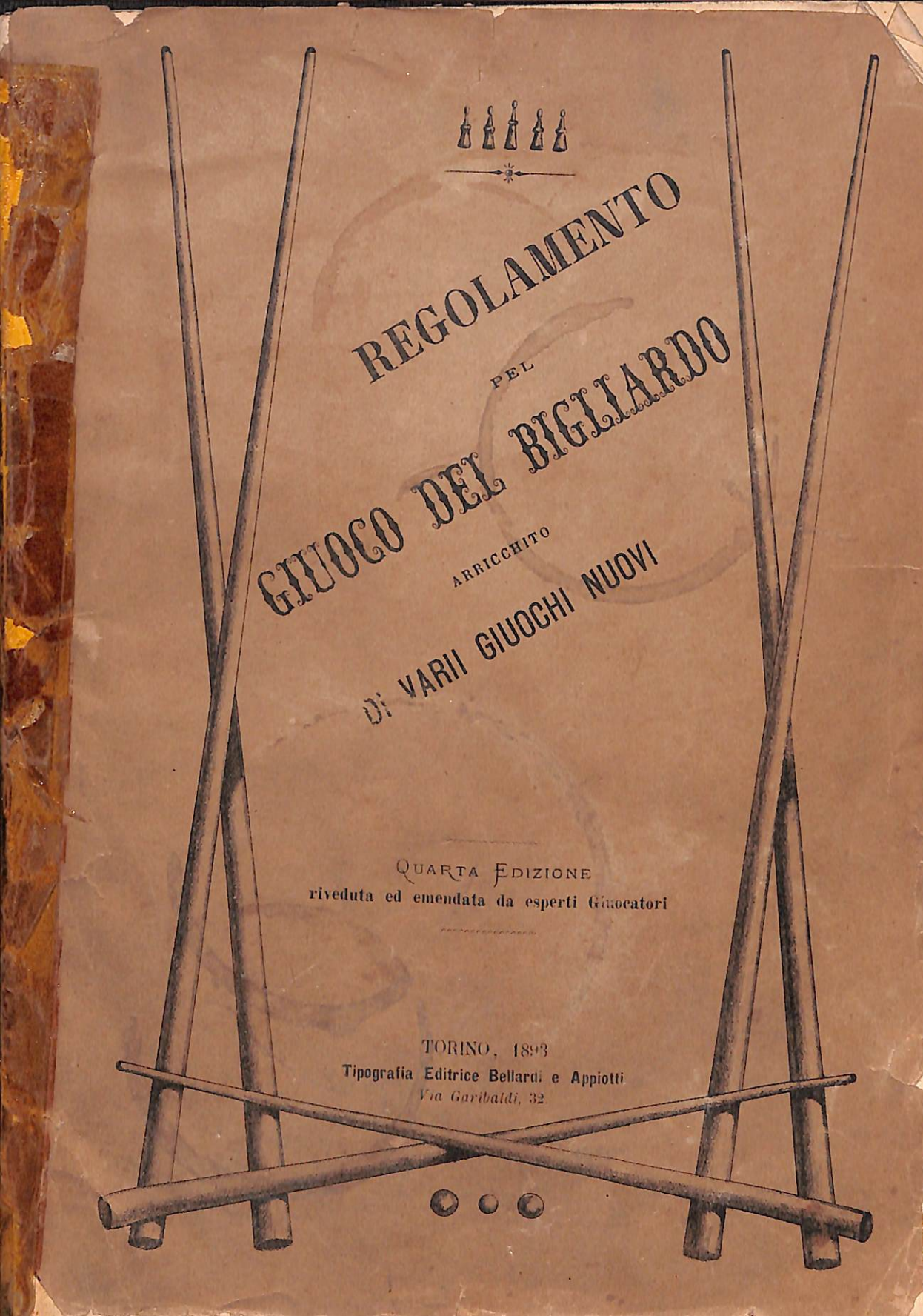


REGOLAMENTO

PEL

GIUOCO DEL BIGLIARDO

ARRICCHITO

DI VARII GIUOCHI NUOVI

QUARTA EDIZIONE

riveduta ed emendata da esperti Giuocatori

TORINO, 1893

Tipografia Editrice Bellardi e Appiotti

Via Garibaldi, 32

PROVINCIA DI TORINO
BIBLIOTECA
Legato Anselmi
OA. - b
379

REGOLAMENTO

PEL

GIUOCO DEL BIGLIARDO

ARRICCHITO

DI VARII GIUOCHI NUOVI

TERZA EDIZIONE

Riveduta, migliorata ed emendata da esperti e provetti Giuocatori

TORINO, 1891

TIPOGRAFIA EDITRICE BELLARDI E APPIOTTI

Via Garibaldi, N° 32.

PROVINCIA DI TORINO
BIBLIOTECA

Gli Editori intendono godere del privilegio accordato dalle veglianti Leggi, avendo adempito a quanto esse prescrivono.

REGOLE GENERALI

1. — Se non si tocca la biglia dell'avversario, si perde un punto. — Giuocando a *Casino* cogli *Ometti*, se non si tocca e non si oltrepassa la biglia dell'avversario, si perdono due punti. — Perde del pari un punto chi giuoca senza avere un piede a terra.

2. — Quel Giuocatore che espressamente tocca la sua biglia dandole diversi colpi, o mentre l'aggiusta vi passa la stecca al fianco o sopra, perde due punti, come pure se si permette di battere o colla mano o colla stecca il Bigliardo mentre le biglie corrono; e se poi manca ancora di toccare la biglia contraria, perde tre punti; se tocca o soffia solo quella del compagno, perde un sol punto; nei quali casi chi perde i punti dovrà levar la sua biglia dal giuoco, e chi guadagnò i punti farà il suo giuoco. — Se il Giuocatore si getta sul Bigliardo e lo scuote rimovendo le biglie, perde sempre due punti.

3. — Se per caso una biglia, o *Casino*, trovandosi sulla sponda d'un buco, vi cadono dentro senza essere toccati mentre il Giuocatore vi giuoca sopra, il colpo è nullo; le biglie devono essere rimesse al primiero luogo, ed il Giuocatore deve rifare il colpo.

4. — I Giuocatori sono tenuti di terminare la partita incominciata, e s' intenderà perduta per quello che rifiuterà di continuarla, se però non hanno fatto altro patto prima di cominciare, oppure che il compagno vi acconsenta di buon grado senza alcuna pretesa.

5. — Non si può giuocare col manico della stecca se non è accordato prima di cominciar la partita, o che il compagno vi aderisca, a pena della perdita della partita. Se i Giuocatori sono d' accordo di giuocare col manico della stecca, il Giuocatore nel dare il colpo deve star diritto sul corpo.

6. — Se mentre uno giuoca la sua biglia è urtato, il colpo è nullo, si ripone la biglia al primiero luogo, ed il Giuocatore rifà il colpo; come pure se una biglia, percorrendo il Bigliardo, per inavvertenza viene toccata, e così qualunque altra biglia viene rimossa da taluno inavvedutamente, si rimette a suo luogo.

7. — Quello che deve giuocare sulla biglia dell'avversario che ha dato l'*acquit* deve stare in Bigliardo; ma se ciò non fa e il compagno non lo previene, il colpo è buono, perchè quest'ultimo doveva avvisarlo, od impedirgliene il colpo, attraversandogli il bigliardo colla stecca.

8. — Per dare l'*acquit*, come pure quando la biglia è in mano del Giuocatore, si deve *stare in Bigliardo*, cioè che i due piedi siano nello spazio della larghezza del Bigliardo; e si dà con un sol colpo; però, finchè la biglia non ha oltrepassato il mezzo o la *brocca*, a seconda del giuoco, si può riprendere; se poi l'oltrepassa, non devesi più toccare, ancorchè ritorni ad oltrepassare il mezzo o la *brocca*. — Se nel dare l'*acquit* si ritocca la biglia dopo oltrepassato il punto fissato, l'avversario può obbligarlo a dare un altro *acquit*. — Però giuocandosi la **Polla al blok**, la biglia devesi porre in *penitenza*.

9. — Chi nel dare l'*acquit* si perde in un buco dopo aver toccata la sponda superiore, perde l'*acquit* altrimenti l'*acquit* è sempre buono ancorchè oltrepassi il mezzo.

10. — Colui che mette la sua biglia in giuoco per battere sulla biglia contraria, può trattenere la sua biglia finchè non ha oltrepassato il mezzo, e nuovamente giuocarla; ma se la tocca per ritenerla, e che nonostante passi il mezzo, bisogna che la lasci ove si è fermata, e perde un punto; e se la fa rivenire di qua del mezzo non prendendola subito, lasciandola andare in qualche buco, perde tre punti.

11. — Chi giuoca sopra una biglia mentr'essa od il *Casino* gira per l'*acquit*, come pure chi leva una biglia dal Bigliardo senza permesso, perde un punto, ancorchè si credesse d'aver partita, e si rimettono le biglie a loro luogo a giudizio degli astanti.

12. — Se i Giuocatori s'intendono di riprendere le biglie dal Bigliardo, darà l'*acquit* colui a cui avrebbe toccato giuocare; medesimamente quando su qualche colpo si accordano punti al compagno mediante *acquit*, chi accettò i punti darà l'*acquit*.

13. — Nel caso che sia permesso *traîner*, cioè dando un colpo dolce, accompagnare colla punta della stecca la biglia per alcun poco, si deve accompagnarla in linea retta, e *traînant*, non può muoversi dal luogo, a pena di perdere un punto.

14. — Se ad un Giuocatore non mancasse che qualche punto per far partita, non dee chieder punti sopra qualunque colpo all'avversario senza prevenirlo che i punti che dà gli dànno partita, perchè allora sarebbe una sorpresa, ed i punti dati resterebbero nulli, stante che non si sarebbero concessi, sapendo che decidevano la partita, ma sarebbesi lasciato decidere dalla sorte.

15. — Hanno sempre la preferenza del Bigliardo i Giuocatori dell'ultima partita, ancorchè l'uno dei medesimi l'abbandoni e vi entrino altri; se poi ambi i Giuocatori hanno un'altra partita intesa caduno, giuocheranno alla sponda, ed il più prossimo ad essa avrà la preferenza del Bigliardo.

16. — Quando i Giuocatori hanno lasciato il Bigliardo, non possono riprenderlo se la partita che occupa il Bigliardo ha di già fatto due punti, quantunque i primi non abbiano ancora pagato i *frais*.

17. — Quando non si giuoca che i *frais*, quello che perde la partita li paga; quando si giuoca bottiglie od altro, quello che perde paga pure i *frais* se non si è inteso altrimenti; quando poi si giuoca danaro, qualunque convenzione abbiano fatto i Giuocatori tra loro, quello che guadagna è tenuto a pagare i *frais* se il guadagno è sufficiente, e se ve ne manca, il rimanente si paga metà caduno, restando sempre, ben inteso, i Giuocatori solidari l'uno per l'altro dei *frais* verso il Proprietario del Bigliardo.

18. — Se un Giuocatore fa qualche scommessa o traversa con terzi, od anche fra soli terzi, e che la partita non si termini, la scommessa è nulla, atteso che gli scommettenti devono seguire la sorte e volontà dei Giuocatori, a meno che abbiano inteso che, cessando la partita, chi avrà più punti guadagni la scommessa. Le partite e scommesse equivoche e sospette sono nulle, come pure se non si mise il danaro in tavola od a mani di terze persone.

19. — Se si giuoca una somma a diverse partite, trovandosi ambe le parti a giuoco eguale, niuno può costringere l'altro a variare giuoco, nè la partita, nè gli è permesso lasciar il giuoco, eccetto il caso d'impossibilità riconosciuta, ed allora la partita si rimetterà nei tre giorni successivi, altrimenti i Giuocatori sono obbligati a terminar la partita; e se uno la lascia senza il consenso dell'altro, perde la partita.

20. — Cominciandosi la partita senza che i Giuocatori si siano intesi di che si giuoca, la medesima si terminerà così, e chi perde non è tenuto che a pagare i *frais*.

21. — Colui che romperà la stecca, lacererà il panno del Bigliardo, o recherà qualche danno, è tenuto all'indennizza-

zione verso il Proprietario del Bigliardo, a meno che si riconosca il danno avvenuto pel cattivo stato della cosa.

22. — Se vi sarà qualche punto in contesa, o qualunque altra questione di fatto, il Marcatore interrogherà gli astanti disinteressati, e la pluralità di voti deciderà.

23. — Gli astanti nel corso della partita devono mantenere il silenzio, ed astenersi dal consigliare i Giuocatori.

24. — Quando s'intende che *tutto è buono*, significa che in qualunque modo e con qualunque biglia si facciano punti, o si cada in un buco, è sempre a vantaggio di chi ha fatto il colpo. Si eccettua il caso che la propria biglia fallisca il colpo, saltasse fuori, o andasse in un buco senza toccar prima la biglia dell'avversario.

25. — A *Casino*, agli *Ometti* e simili, cadendo ambe le biglie in uno stesso o diverso buco, quando *tutto è buono*, contano quattro punti; se cadono a due estremità opposte l'una dall'altra, è in facoltà del Giuocatore di dar l'*acquit* dal lato che più gli aggrada; e tocca a chi guadagnò i punti.

26. — In tali giuochi altresì, quando si ha la biglia in mano, e nel giuocarla si fallisce il colpo, finchè non ha oltrepassata la metà del Bigliardo, si può trattenere; e se nel trattenerla od anche naturalmente cadesse in un buco di mezzo, però senza prima oltrepassarlo, si è medesimamente in diritto di rifare il colpo.

27. — Non è lecito *traîner*, cioè accompagnare per alcun tratto la biglia nell'atto di giuocarla, senza il consenso dell'avversario, come pure non è lecito giuocare col manico della stecca.

28. — Giuocando alla sponda per vedere chi deve dare l'*acquit* nel principiare la partita, i Giuocatori devono fare il colpo contemporaneamente assieme, e se l'una biglia tocca l'altra, sì percorrendo il Bigliardo, come pure si trovasse già l'altra ferma, obbliga entrambi i Giuocatori a rifare il colpo;

se battendo la biglia andasse in un buco, a questi spetta il dare l'*acquit* per incominciar la partita.

29. — Quando dicesi *perdere* o *fare* qualche biglia, s'intende sempre di farla cadere in un buco, o saltar fuori del Bigliardo.

30. — A qualsiasi giuoco, sì la propria biglia, come l'avversaria, fatta saltar fuori dal Bigliardo, o rimasta anche superficialmente sulla sponda, si considera come in buco; nè si può rigettare in Bigliardo biglia o *Casino* saltati in aria, o mentre percorrono superficialmente la sponda del Bigliardo.

31. — Giuocando in più, come dicesi volgarmente *a Civassa*, tanto agli *Ometti* come a *Casino*, cadendo questo in un buco, spetta al successivo Giuocatore di chi deve battere il dare l'*acquit* del *Casino*, ma sempre sulla sponda d'un buco, fino a che non resteranno più che due Giuocatori in partita, il primo dei quali però batterà la propria biglia sull'avversaria ponendo ancora *Casino* sul buco; osservando inoltre che per uscir d'in partita, allorchè qualcuno dà punti da metterne fuori-partita diversi, devesi mantenere scrupolosamente l'ordine progressivo dei Giuocatori, non tenendo calcolo di chi ha più punti, ma sibbene chi vi succede appresso, semprechè bastino i punti ricevuti per andar fuori.

32. — Non è lecito in verun caso, nè in alcun giuoco, senza il consenso dell'avversario, il sovrapporre arnese qualsiasi sul Bigliardo per reggere la stecca o steccone onde rendere più agevole il colpo al Giuocatore.

DELLA POLLA

POLLA AL BLOK

Regole generali.

1. — Per l' *acquit* e per giuocare sull' *acquit* bisogna essere intieramente in Bigliardo, o, come volgarmente dicesi, in *brocca*, eccettuato un piede.

2. — Se alcuno aggiustando il colpo tocca la biglia tanto da farla muovere, dà diritto agli altri Giuocatori di farlo *marcare*.

3. — Venendo fermate nel corso le biglie da persona estranea, verranno alzate. Se la biglia smossa è quella di chi dee giuocare, questi darà l' *acquit;* ma quando fosse l' altra, toccherà al Giuocatore seguente. Accadendo però per colpa di quello cui spetta giuocare, perderà il colpo, e verrà *marcato*.

4. — Le biglie smosse in tempo che sono ferme, sia da un Giuocatore, sia da un estraneo, si rimetteranno a loro posto dietro il giudizio degli astanti; se smossa da chi dee giuocare, verrà *marcato*.

5. — Le due biglie che venissero toccate dopo che sono ferme, si leveranno, e quegli cui toccherebbe fare il colpo darà l' *acquit*.

6. — Un Giuocatore che, non avendo più che ad essere *marcato* una volta per *morire*, scompigliasse a posta visibilmente le biglie ferme o mentre girano, verrà cancellato, nè potrà più rientrare nella medesima **Polla**; e le biglie si rimetteranno al loro primitivo luogo.

7. — Il colpo giuocato da alcuno cui non toccasse, è valido; il Giuocatore che succede a quello che fece lo sbaglio giuoca dopo di esso; e quegli che lasciò oltrepassare il suo ruolo di giuocare, perde il colpo.

8. — Non si può fare osservazioni sovra un colpo quando dopo di questo siasene già eseguito un altro senza reclami.

9. — Essendo tre i Giuocatori, si potrà prolungare la partita di un punto; se ciò non si fece, sarà lecito prolungarla anche tre volte di un punto in due Giuocatori.

10. — Un Giuocatore che guarentisca la **Polla**, non può salvare più che la metà del prodotto di essa, perchè altrimenti, il di lui interesse sarebbe perdere.

11. — Le scommesse fatte su qualche biglia saranno mantenute fintanto che essa è in giuoco, nulla importando che si cangi il Giuocatore.

12. — È assolutamente proibita ogni società per guadagnare o far perdere gli altri Giuocatori, dovendo ciascheduno essere solo contro tutti. Epperciò un Giuocatore che, dopo essere stato messo fuori di giuoco, salvi una o più *messe* ad un altro, non può comperare nessuna biglia fintantochè trovasi in giuoco quella cui egli è interessato.

13. — Il Marcatore fissa la *messa* ed i *frais* a prelevarsi sull'ammontare della **Polla.**

14. — Quest' ammontare, sottratti i *frais*, si rimette al vincitore.

15. — Se il Padrone del Bigliardo od il Marcatore giuocano la **Polla**, restano in facoltà di cedere la loro biglia a piacimento.

Della distribuzione dei numeri.

16. — Tutti i Giuocatori, deposta la *messa*, si disporranno intorno al Bigliardo, ed il Marcatore, dopo averli contati, metterà nel canestro o tasca tante pallottole numerate quanti sono i Giuocatori, cominciando dal numero 1 e progressivamente fino a quello corrispondente al loro numero: darà una pallottola numerata a ciascuno, facendo il giro da destra a sinistra, e proferendo ad alta voce il numero segnato su di essa, che dee determinare il turno d'ogni Giuocatore.

17. — Presentandosi alcuno per far parte alla **Polla** dopo la distribuzione dei numeri, potrà essere ammesso, quantunque siansi già fatti colpi e notati punti, purchè il primo giro non sia ancora terminato.

18. — Se però il primo giro fosse già finito, dovrà estrarre a sorte un numero già esistente in **Polla**; e se per caso fosse questo già marcato una o più volte, od anche morto, dovrà pagare medesimamente la *messa*, e sottostare alla condizione che gli presenta il caso.

19. — Così pure il Giuocatore già morto alla **Polla** potrà rientrarvi immediatamente, pagando un'altra *messa*, od estraendo altro numero come sopra.

20. — Quando succedesse errore nel distribuire i numeri, le scommesse saranno valide, ed il numero più elevato vincerà, purchè ciascuno abbia ricevuto il numero a suo turno. Ma per giuocare, il Giuocatore che avrà il numero dato per errore, figurerà sotto il numero che avrebbe dovuto realmente avere. Di modo che, se il Marcatore mettesse nel canestro il numero 17 invece dell'1, e che dodici fossero i Giuocatori, il 17 vincerà sul 12, ma in giuoco verrà considerato per 1.

21. — Non è lecito cambiare il numero, fuori del caso di *prendere a fare*.

Dell'*acquit*.

22. — Il N° 1 dà l'*acquit* dal lato del Bigliardo che più gli aggrada. Perchè l'*acquit* sia valido, bisogna che d'un colpo di stecca la biglia oltrepassi i buchi di mezzo; altrimenti si metterà in *penitenza*, vale a dire sovra un punto situato alla distanza di quattro o cinque pollici dalla sponda di fronte, cioè 2 biglie e mezza circa distante dalla sponda.

23. — Finchè la biglia è in moto, il Giuocatore può domandare che sia messa in *penitenza*.

24. — Dopo che l'1 avrà dato l'*acquit*, il 2 batterà coll'altra biglia; il 3 batterà su questa colla biglia dell'1, e così di seguito.

25. — In caso che, dato l'*acquit*, il Giuocatore che doveva battere si cangiasse, potrà ridarsi l'*acquit*, qualora anche la biglia fosse stata collocata in *penitenza*. Onde, se il Giuocatore che dee battere l'*acquit* vende la sua biglia dopo che quello fu dato, chi l'ha dato può ridarlo se vuole. Non è così se il contratto si conchiude nell'atto che l'*acquit* si dà, perchè in questo caso non si può rifare.

26. — Ogni volta che una biglia prende una marca, si levano tutte due, e quegli cui toccherebbe giuocare dà l'*acquit;* però, quando non restano più che due Giuocatori in partita, dà l'*acquit* quello che fece la biglia.

Del prendere la marca.

27 — I casi generali in cui il Giuocatore prende marca sono:

Se la sua biglia viene fatta, o va a perdersi;

Se toccò indebitamente una biglia, anche nell'aggiustare il colpo;

Se fallisce il colpo;

Se soffia sulla biglia onde trattenerne o spingerne il corso;

Se urta nel Bigliardo onde farla deviare, od in altro modo ne impedisce il naturale andamento;

Se ha fatto saltare la sua biglia fuori del Bigliardo;

Se indica ad un altro il modo di giuocare, di fare una biglia, ed in seguito di tal consiglio, essa vien fatta;

Se ha preso a fare, o tenuto a fare, e non fatto biglia.

Del prendere e tenere a fare.

28. — Si può vietare la *presa a fare* quando viene reclamata da un Giuocatore che ha una sola marca da rischiare, a meno che sia sovra una biglia anche in seconda.

29. — Qualunque Giuocatore può prendere a fare: bisogna allora che egli dica chiaramente: *io prendo a fare*, e non lasci giuocare quello cui toccherebbe il colpo, fuorchè dopo essere certo che egli ha inteso, e persiste a tener a fare.

30. — Chi ha chiesto di prendere a fare, ed ha ottenuto, se non fa biglia, viene marcato.

31. — Chi è in seconda, e vuol prendere a fare su di una biglia che sia in prima, o non ancor marcata, può venir impedito; se nessuno si oppone, resta in facoltà.

32. — Occorrendo che più Giuocatori domandassero insieme di prendere a fare, chi avrà parlato il primo otterrà la preferenza; quando gli si rifiutasse per un motivo plausibile, toccherà al secondo, e così progressivamente. Però se succedesse che fra quelli che domandano si trovasse il Giuocatore che venne fatto l'ultimo, dovrà essere preferito; dopo questo colpo si osserverà la regola anzidetta.

33. — Se dopo una richiesta di prendere a fare, quegli cui, secondo il numero, toccherebbe il colpo lo cede, tal colpo si considera per lui come giuocato, ma egli ha diritto di tenere a fare; in tal caso, se non fa la biglia avversaria, verrà marcato nella stessa guisa di chi prende a fare e non fa.

Della vendita delle biglie.

34. — Il Giuocatore può vendere o cedere la sua biglia, purchè chi entra in suo luogo faccia parte della **Polla**; ma egli non può riprenderla nè comperarne un'altra finchè quella da lui venduta è in giuoco.

35. — Quando un Giuocatore compra una biglia, la prende dove si trova nell'atto della conclusione del contratto. Se essa è sull'*acquit* od in cattiva posizione, dee restarvi. Però se la biglia venduta dovesse battere un *acquit*, e questo all'istante della vendita fosse già dato, chi lo diede può darne un altro.

36. — Non si può vendere una biglia sul colpo, a meno che i Giuocatori siano solamente due.

37. — Chi vende e chi compra una biglia non possono giuocarla alternativamente, facendo un colpo caduno; possono cambiarsi ad ogni marca che perdono, purchè sia stato inteso nell'atto della vendita, ed a cognizione degli interessati alla **Polla.**

Osservazioni.

38. — Trovandosi una biglia in prossimità d'un buco, ed in causa d'un urto al Bigliardo venisse a cadervi, se ciò succedette per colpa di un Giuocatore, questo verrà *marcato;* se per colpa d'un estraneo, il Marcatore la rimetterà a suo luogo a giudizio degli astanti.

39. — Se la **Polla** non fosse terminata al giungere delle ore in cui è vietato giuocare, alla prima biglia che venga fatta potrà ciascuno dei Giuocatori chiederne il riparto a norma dei punti d'ognuno.

40. — Tutte le biglie che saltano fuori del Bigliardo si considerano come fatte nei buchi.

41. — La **Polla al Doppietto** non diversifica dalla precedente che nell' obbligo di far toccare la sponda di prospetto alla biglia che è battuta, prima ch'ella vada in qualche buco, diversamente il colpo non è valido. Questa regola si applica ad ogni altro giuoco al Doppietto. — (Vedi Partita *Tutto al Doppietto*) a pag. 55.

POLLA ROMANA

OSSIA

TRENTUNO REALE

1. — La partita alla **Polla Romana** si giuoca ai **31** punti; si adoprano quattro biglie, delle quali due bianche, una rossa ed una bleu, e gli *Ometti* in mezzo al Bigliardo, numerati ciascuno pel suo valore.

2. — Ciascun *Ometto* porta un numero: cioè quello collocato al lato per cui si comincia a giuocare ha il numero 1, quello a destra il numero 2, l'altro a sinistra il 4, quello superiormente al lato opposto del Giuocatore il 3, quello di mezzo il 5.

3. — La biglia rossa si colloca come alla Carambola, la bleu in penitenza; le due biglie bianche sono in mano dei due Giuocatori cui tocca giuocare i primi.

4. — Dopo che i Giuocatori avranno sborsata la loro *messa*, il Marcatore distribuirà loro il numero d'ordine per giuocare, e quindi rimettendo nel paniere o tasca le pallottole in numero

progressivo dall'1 al 16, consegnerà a ciascuno di essi segretamente altro numero, che sarà ritenuto celato dal Giuocatore sino alla fine della partita, se nella sala non havvi ripostiglio apposito ove collocarli ordinatamente e con segretezza.

5. — Quest'ultimo numero vale, per chi lo possiede, altrettanti punti quanto segna lo stesso numero.

6. — Per vincere la partita bisogna combinare che, tra i punti fatti in giuoco e quelli portati dal numero nascosto, il Giuocatore abbia 31 punti nè più nè meno; oltrepassandoli, si muore, restando fuori giuoco.

7. — Il Giuocatore che avrà il numero d'ordine 1 farà il suo primo colpo battendo sulla rossa con una delle due biglie bianche che sono a sua disposizione; quello che ha il numero 2 colla seconda biglia bianca disponibile batterà sulla bleu se è ancora a suo posto, altrimenti su quella delle tre che più gli piacerà; i Giuocatori seguenti possono servirsi di qualunque delle quattro biglie tanto per giuocare quanto per battervi sopra; e così sino al termine della partita.

8. — Il carambolaggio e le biglie fatte ne'buchi non contano; per far punti bisogna sempre gettare a basso gli *Ometti*, ognuno de'quali conta punti secondo il numero che porta, e sempre validi, da qualunque biglia vengano essi fatti cadere; ma però, dopo fatto cadere *Ometti*, se una biglia qualunque cade in buco, i punti fatti su quel colpo sono nulli.

9. — Qualunque biglia caduta in buco o saltata fuori del Bigliardo, come pure battuta in fallo, si collocherà in penitenza; e se fossero più d'una, si metteranno tutte per ordine, cominciando dalla penitenza.

10. — Trovandosi occupato da altra biglia il posto dove si porrebbe una biglia caduta in un buco, se questa è rossa o bleu, si metterà contro la sponda dal lato della rossa; se è bianca, contro la sponda dal lato dell'*acquit.*

11. — Se una biglia occupa il posto di un Ometto caduto, questa biglia si toglie e si colloca come all'art. 9. Ed avvenendo che alcuno degli Ometti restasse in piedi fuori del suo luogo, si misurerà la sua distanza dall'Ometto del centro, e se essa si troverà almeno eguale alla lunghezza dell'Ometto, si riterrà come caduto, e quindi si riporrà a suo luogo.

12. — Il Giuocatore può fermarsi a piacimento su qualunque punto, semprechè lo dichiari, e si fermi sul colpo che ha fatto punti; egli continua però a fare il colpo a suo ruolo, ma i punti che fa vanno a conto di quello che lo precede nel colpo, siano essi a vantaggio, come a danno. E così, se questo venisse a morire, cioè ad oltrepassare i 31 punti, i colpi di chi si è fermato conteranno sempre a profitto o perdita dell'altro Giuocatore antecedente, e così di seguito.

13. — Non possono fermarsi due Giuocatori che siano vicini per numero d'ordine. In caso però che entrambi dichiarassero di volersi fermare, daranno fuori il loro numero nascosto, e computandolo coi punti fatti in giuoco, quello che si troverà averne di meno, morirà; ed in caso di parità di punti, morirà chi dichiarò il secondo volersi fermare.

14. — Così pure di due Giuocatori che siansi fermati senza essere vicini di colpo, divenendolo in progresso di partita per la morte di chi era in mezzo a loro, uno morirà, seguendo la regola precedente.

15. — Si vince pure la **Polla** se tutti gli altri Giuocatori oltrepassando i 31 punti moriranno, quand'anche il superstite non avesse per sè altri punti che quelli portati dal numero celato.

16. — Chi fa *bazzigotto*, abbattendo con una o più biglie i quattro Ometti laterali, lasciando solo in piedi quello di mezzo, detto il *Re*, fa Trentuno Reale, cioè *partitone*, guadagna la **Polla.**

17. — Il Giuocatore che arriva ai 31 punti giusti, e non si dichiara vincitore prima che si faccia altro colpo, perde il suo diritto, e i suoi punti riduconsi a soli 30.

18. — Non si può vendere la biglia al momento di giuocarla, ma soltanto prima del colpo antecedente.

19. — Sono nulli i colpi fatti fuori di ruolo; i Giuocatori debbono sorvegliare, cioè tenere a mente il proprio turno; sarà nondimeno cura del Marcatore invitare ciascuno di essi per ordine, annunziandone ad alta voce i punti già fatti, onde porli in avvertenza.

20. — È lecito a chi morì rientrare nella **Polla**, estraendo un nuovo numero secreto; esso prende ruolo dopo gli altri Giuocatori; dovrà però rientrare un colpo almeno prima del suo nuovo turno.

POLLA AL 21 REALE

Questa *Polla* giuocasi cogli *Ometti* sul mezzo, numerati come alla *Polla Romana*, e con tre biglie, due bianche ed una rossa; quest'ultima si colloca in mezzo della quarta parte del Bigliardo, ed una biglia bianca si mette in *penitenza* dalla parte contraria da dove s'incomincia il giuoco. — Il primo colpo, a chi spetta, si fa sulla rossa, e poscia si batte a piacimento sulla biglia che più aggrada. — Il resto del giuoco non differisce dalla *Polla Romana*, tranne che la partita in vece di andare ai 31 punti, va solo ai 21.

POLLA PIEMONTESE

OSSIA

POLLA AL CARAMBOLAGGIO

1. — Per detto giuoco vi vogliono tre biglie, e colui che spetta dare l'*acquit* lo darà a due biglie, che dovranno passare il mezzo del Bigliardo; se nel dare l'*acquit* perde una o tutte due le biglie, perde l'*acquit*.

2. — La **Polla** è incominciata subito che uno dei Giuocatori fa il suo colpo, il quale è tenuto di toccare colla sua biglia tutte e due quelle che sono nel Bigliardo, e guadagna un punto; se ne tocca solo una, perde un punto.

3. — Se tocca le tre biglie e ne fa una, guadagna tre punti; come pure toccando una sola biglia, e che una si perda, perde tre punti.

4. — Se fa due biglie toccandole tutte tre, guadagna cinque punti, ed all'opposto, se non le tocca tutte tre, perde cinque punti.

5. — Se tocca tutte tre le biglie e che le perda tutte tre, o le faccia saltare in maniera che non vi resti più biglia sul Bigliardo, guadagna sette punti.

6. — Non sono tenuti i Giuocatori a seguire le regole della partita a *Biglia bianca*, perchè sta in loro facoltà di mettere le biglie ove loro aggrada.

7. — Se non tocca alcuna delle biglie, perde tre punti.

8. — Se quello che si mette a giuocare una biglia la tocca in maniera indebita, perde due punti ed il colpo.

POLLA A BAZZICA

1. — Questa **Polla** giuocasi con due biglie, *Casino*, ed *Ometti* sul mezzo; i quali vengono numerati dall'1 al 5, segnando il N° 1 a destra del Giuocatore, il 4 a sinistra, il 2 dal lato che s'incomincia il giuoco, il 3 dal lato opposto, ed il 5 sul mezzo, secondo l'uso.

2. — Il collocamento delle biglie si farà come in appresso: cioè una biglia sulla *penitenza* alla sponda superiore del N° 3, ed il *Casino* alla *brocca* dello stesso lato.

3. — Il Giuocatore che fa il N° 1 farà il primo colpo dal canto dell'Ometto N° 2, battendo sulla biglia giacente sulla penitenza, e quindi seguono i numeri successivi, battendo sempre sulla biglia avversaria.

4. — Le regole generali di detto giuoco sono le medesime del *Casino* cogli *Ometti*, tranne alcune eccezioni; ad es.: il buco di mezzo a sinistra dalla parte che s'incomincia il giuoco viene numerato col N° 1, prendendo un sol punto la biglia che vi si fa cadere dentro.

5. — Gli Ometti sono sempre buoni e d'egual valore come sono numerati, benchè fatti con qualsiasi biglia, nonchè col *Casino*, ritenendo però che restano nulli i punti fatti sul colpo quando la propria biglia si perde.

6. — Detto giuoco incominciasi come alla **Polla Romana**, distribuendo i numeri dapprima per l'ordine progressivo a giuocarsi, poscia quello che dovrà tenersi segreto per combinarlo onde raggiungere il N° 31, che è il vincitore; oltrepassando il quale, si muore: si dà però facoltà al Giuocatore di estrarre altro numero, pagandone la rispettiva *messa*.

Osservasi inoltre che a detta **Polla** non si può fermare su nessun punto, ed havvi pure l'obbligo di toccare sempre la biglia avversaria passando anche negli Ometti, senza dare nè prendere punti; in difetto ponesi la biglia in penitenza. Toccando il *Casino* in luogo della biglia, evita l'obbligo di porre la biglia in penitenza. Qualora poi le biglie, sia quella dell'avversario come la propria, od entrambe, saltassero fuori del Bigliardo, il colpo sarà nullo, perchè, essendovi il buco col N° 1, non si potrebbe addivenire ad un equo e razionale giudizio.

POLLA AL 61 DETTA **OMNIBUS**

1. — Questa **Polla** giuocasi colla mano, con una sola biglia, e con doppia fila d'Ometti collocati su d'un angolo del Bigliardo, numerati progressivamente dall'1 al 10. Sì il Giuocatore come la biglia devono essere in *brocca*.

Circa alle altre regole del giuoco, si osservano le medesime della **Polla Romana.**

DELLA CARAMBOLA

CARAMBOLA ITALIANA

DETTA VOLGARMENTE *CASINO*

1. — Il **Casino** si giuoca con tre biglie, cioè una per cadun Giuocatore, ed una più piccola detta *Casino*, ossia *Carambola.*

2. — Darà l'*acquit* colui a cui toccò, prima alla sua biglia, quindi al *Casino*, facoltativamente o sul buco o pel Bigliardo, ma colla stecca; l'avversario dovrà subito giuocare su detta biglia in qualunque situazione la medesima sia rimasta in seguito all'*acquit,* e dovrà fare il suo primo colpo dalla parte opposta a quella in cui v'è la biglia d'*acquit* dell'avversario; se nel dare l'*acquit* la biglia saltasse fuori, o andasse in un buco, si riprenderà e si darà altro *acquit*, senza perdere nè guadagnare punti; ma non sarà così del *Casino;* questi, cadendo in un buco nel dare l'*acquit*, si dovrà porre sulla sponda dello stesso buco in cui è caduto. Così pure, nel dare l'*acquit* a *Casino* per mascherare l'avversario, od altrimenti col *Casino*, toccasse o la sua biglia o quella dell'avversario, resta in facoltà di quest'ultimo di accettare o no le biglie come si trovano; oppure potrà fargli rifare il colpo, riponendo le biglie al sito primitivo.

3. — Quello che manca di toccare la biglia dell'avversario, quantunque lo faccia espressamente, oltre la perdita d'un punto, deve far passare la lunghezza del Bigliardo alla biglia, od almeno oltrepassare la biglia avversaria; però se l'altro vuole, lo obbliga a rifare il colpo; in questo caso non perde più il punto se toccherà la biglia.

4. — Quello che fa o perde il *Casino*, gli dee dar l'*acquit* dalla parte del Bigliardo ove l'ha fatto o perduto; e se l'ha fatto saltare o fatto nei buchi di mezzo, gli dà l'*acquit* dalla parte che vuole, essendo sempre obbligato di fargli toccare la sponda superiore, massimamente che tentasi sempre di mettere il *Casino* fra le due biglie, cioè di mascherare; se poi nel dare l'*acquit* al *Casino* si toccasse una delle due biglie in giuoco, l'avversario deciderà se vuole che dia un altro *acquit*, rimettendo la biglia rimossa a suo luogo, o se vuol giuocare come si trovano. Avvertasi però che non devesi mai trattenere nè la biglia nè il *Casino* dando l'*acquit*, ancorchè scorgasi questo in direzione d'una biglia. Avvenendo il caso che, nel dare l'*acquit* del *Casino*, questi gettasse una biglia in buco, non dà verun punto, ma dà facoltà all'avversario di prenderla in mano e battere sull'altra.

5. — Quello che fa la biglia contraria guadagna due punti; se fa carambolaggio guadagna tre punti, cioè toccando colla sua biglia quella dell'avversario, quindi o colla sua o coll'altra tocca il *Casino;* quello che fa la biglia contraria e carambola sul *Casino*, guadagna cinque punti; dà gli stessi punti se dopo il carambolaggio si perde; come pure se dopo aver toccata la biglia contraria fa cadere il *Casino* in un buco, guadagna cinque punti; quello che fa la biglia contraria ed il *Casino* guadagna sette punti; e se facesse tutte due le biglie ed il *Casino*, o nei buchi o facendole saltare fuori in modo che non vi rimanga più biglia sul Bigliardo, fa *partitone* e guadagna la partita, ancorchè questa fosse stata prorogata di punti.

6. — Se il Giuocatore manca di toccare la biglia contraria e si perde, l'avversario giuocherà sul *Casino;* se non lo colpisce, perde un punto; se poi lo fa nei buchi o saltare fuori del Bigliardo, guadagna due punti, come se fosse la biglia contraria.

7. — Quello che manca di toccare la biglia contraria perde un punto; e se oltre non averla toccata si perde la sua biglia, perderà tre punti; se poi la tocca, ma perdesi la biglia contraria e la sua, perde solo due punti; quello che battendo sulla biglia avversaria tocca *Casino* e si perde, darà cinque punti; ma se fa la biglia contraria e *Casino*, conta invece sette punti; perdendosi poi entrambi, *Casino* e la propria biglia, darà pure sette punti.

8. — Quello che manca di toccare la biglia contraria e tocca il *Casino*, perderà due punti; ed un sol punto se toccherà la biglia dopo il *Casino;* e se manca la biglia contraria e fa il *Casino*, perderà quattro punti; ma se perde anche la sua biglia, ne perderà sei; e così pure perderà sei punti se mancando di toccar la biglia contraria tocca il *Casino* e perdonsi tutte e tre, cioè le due biglie e *Casino;* ma se nel percorrere delle biglie venisse ancor colla sua biglia a toccare la biglia contraria dopo aver toccato il *Casino*, ne perderà solamente cinque.

9. — Se per avventura il *Casino* si trovasse avanti la biglia a giuocare, e che si combaciasse con essa, quantunque il Giuocatore facesse muovere il *Casino*, ma ciò avvenisse per la pura e semplice separazione della biglia dal *Casino*, il colpo è buono, e non dà alcun punto; ma se il *Casino* è rimosso per colpa del Giuocatore, perderà due punti, come all'art. 8, ed un solo se, dopo aver toccato *Casino*, toccherà la biglia.

10. — Non devono i Giuocatori, nel dare il colpo, toccare il *Casino* nè colla mano nè con altra cosa, perchè il colpo

sarebbe nullo; e se il *Casino* fosse caduto in qualche buco senza che la biglia l'abbia toccato, si rimetterà a suo luogo.

11. — Il Giuocatore non dee far colpo finchè la biglia o *Casino* siano fermi in Bigliardo; e se facesse il colpo mentre si muovono, il colpo resta nullo, anzi perderà un punto senza poter rifare il colpo.

12. — Non si può rimuovere nè aggiustare *Casino* sulla sponda d'un buco se già si ha battuto un colpo.

CARAMBOLA RUSSA

1. — La **Carambola Russa** si giuoca con cinque biglie, cioè una rossa, che vale tre punti, cui deve mettersi in linea retta in mezzo al quarto superiore del Bigliardo; una gialla, che vale sei punti, che ponesi in mezzo del Bigliardo; una bleu, che vale quattro punti, che deve mettersi nel mezzo del quartiere inferiore, cioè dal canto dove si comincia il giuoco, e due biglie bianche, una per cadun Giuocatore; le quali biglie rossa, gialla e bleu, se giuocando si fanno, devono rimettersi a loro luogo; ma se nel loro luogo proprio si trovasse per caso altra biglia, allora si metteranno contro la sponda del Bigliardo dalla parte che s'incomincia il giuoco, finchè il loro luogo sia vacuo; nel qual incidente i Giuocatori non potranno giuocarvi sopra; ma nel caso che indirettamente si tocchino o si caramboli, il tutto è buono. A questa **Carambola** sì il Giuocatore che la biglia devono sempre essere in *brocca*.

2. — Dalla parte che s'incomincia il giuoco devesi tirare una linea dal segno detto la *brocca*, la quale si è per il colpo

detto *debat;* e quando le biglie saranno a loro luogo sulla linea, e che il Giuocatore avrà la sua biglia in mano, non può giuocarvi sopra senza toccare prima la sponda superiore del Bigliardo; medesimamente se le tre biglie sono in Bigliardo, cioè entro la *brocca.*

3. — Le biglie bleu e rossa si possono solamente fare ai quattro buchi d'angolo; la gialla ai due buchi di mezzo; e le due bianche a tutti i buchi; facendole diversamente, si perdono i punti annessi a caduna biglia, come all'articolo 1.

4. — Essendo le biglie a loro luogo sulla linea, quello a cui spetta darà l'*acquit* dal segno detto *brocca* deve stare in Bigliardo; e se nel dare l'*acquit* tocca qualche biglia in giuoco, perde la sua od altre, o se salta fuori, perde l'*acquit* se l'avversario lo vuole, e le biglie rimosse restano ove si trovano, e se alcuna si è perduta, perde un punto, e si rimette la biglia al proprio luogo.

5. — Il Giuocatore che è in giuoco continua a giuocare finchè fa punti; ma se fa qualche biglia, non può giuocare finchè sia rimessa al suo luogo, tranne la bianca che resta in mano dell'avversario per battere poi a sua volta; e se vi giuocasse prima, il colpo è nullo, e le biglie staranno come si trovano, continuando l'avversario a giuocare.

6. — Nel cominciare la partita si deve giuocare sulla biglia bianca dell'avversario che diede l'*acquit,* ed in seguito si giuocherà sulla biglia che si vorrà; quello che batte sull'*acquit* se manca solo la biglia contraria perde un punto, e se, oltre d'aver mancato la biglia contraria, tocca qualcuna delle altre biglie, perde due punti; e se, prima di toccare la biglia contraria, tocca o fa qualunque biglia, perde altrettanti punti quanti ne avrebbe guadagnato se avesse prima toccata la biglia contraria; come, per esempio: prima di toccare la biglia dell'avversario che servì d'*acquit,* tocca o fa la rossa, perde tre punti, e quattro se non toccò nemmeno in appresso la biglia contraria, nel qual

caso dopo il colpo le biglie restano come si trovano, e se alcuna si è perduta, si mette al proprio luogo.

7. — Chi tocca con la sua biglia due altre biglie qualunque che siano in giuoco, fa carambolaggio e guadagna due punti; se il Giuocatore fa solo la biglia bianca contraria, guadagna pure due punti, e se vi unisce il carambolaggio, quattro punti; se fa solo la rossa, guadagna tre punti, e con carambolaggio cinque punti; se fa solo la bleu, guadagna quattro punti, e con carambolaggio sei punti; se fa solo la gialla, sei punti, e con carambolaggio guadagna otto punti; e sempre aggiungerà due punti quando avrà fatto carambolaggio; ed infine guadagnerà tanti punti sopra un sol colpo, quanti gliene daranno tanto il carambolaggio quanto le biglie fatte nei proprii buchi. — A questa Carambola, come a quella francese, non esistevi il *partitone*.

8. — Quando il Giuocatore perde la sua biglia, perde due punti, e se non tocca pure alcuna biglia ne perde tre, secondo la regola generale; quand'anche avesse fatto carambolaggio giuocando sulla biglia contraria e si perda, perderà pure due punti; ma se fa la biglia contraria, e faccia carambolaggio, e poi perda la sua, perderà quattro punti; se giuoca sulla rossa e che si perda, perderà tre punti; ma se fa la rossa, che caramboli, e quindi si perda, perderà cinque punti.

9. — Se giuoca sulla bleu e che si perda, perderà quattro punti; ma se la fa, caramboli e perda la sua, perderà sei punti; se giuoca sulla gialla e che si perda, perde sei punti; ma se fa la medesima, caramboli e si perda perderà otto punti; le biglie rossa, bleu e gialla che si faranno fuori dei buchi assegnati a caduna di esse all'art. 3, fanno perdere i punti fatti sul colpo, ed anche quelli del carambolaggio se vi fu; la bianca è buona in qualunque buco.

10. — Se qualche biglia salta fuori del Bigliardo, chi la giuocò nulla guadagna nè perde; ma se perde pure la sua

biglia e ne fa qualcun'altra, allora perde il numero dei punti che avrebbe guadagnato, ed anche quelli del carambolaggio, se vi fu.

11. — In questo giuoco, ancorchè uno non faccia il colpo franco, il colpo è buono, essendo reciproca la tolleranza.

12. — I Giuocatori non possono toccare le biglie nè colle mani nè con altra cosa nel dare il colpo, perchè se le rimuovono, tutto è nullo, e si rimetteranno le biglie al primiero luogo, oltre la perdita d'un punto se l'avversario lo pretende, avvedendosi che siano state rimosse espressamente.

CARAMBOLA INGLESE

1. — La **Carambola Inglese** si giuoca con tre biglie, cioè due bianche ed una rossa, la quale si mette in mezzo della quarta parte del Bigliardo; darà quindi l'*acquit* colui a cui spetta, e l'avversario giuocherà finchè fa punti; cessando dal farne, o perdendosi su qualche colpo, giuoca l'avversario.

2. — Se il Giuocatore manca di toccare una delle due biglie, perde un punto e cessa di giuocare; nel giuocare, egli dee mettere tutta l'attenzione di combinarsi il giuoco pei colpi successivi, onde far punti finchè trovasi in giuoco.

3. — Quel Giuocatore che farà la biglia bianca guadagna due punti, se fa la rossa guadagna tre punti, le quali si rimetteranno ognuna a suo luogo; ma se sullo stesso colpo si perde, gli stessi punti sono a favore dell'avversario, il quale continuerà il giuoco.

4. — Il carambolaggio dee essere fatto colla biglia del Giuocatore, cioè che la sua biglia giuocata tocchi ambe le biglie in Bigliardo, sia che giuochi sulla rossa, che sulla bianca; perciò il Giuocatore che fa il carambolaggio guadagna due punti; se oltre il carambolaggio fa la bianca, guadagna quattro punti; e se la rossa, cinque punti; se carambolando fa la bianca e la rossa, guadagna sette punti; in tutti questi casi perdendo il Giuocatore la sua biglia, i punti che guadagnerebbe sono per l'avversario.

5. — Le regole di detto giuoco quando si stabilisce *un colpo caduno* sono le stesse come sovra.

CARAMBOLA FRANCESE

sui Bigliardi alla francese senza buchi

1. — Questa **Carambola** giuocata sui Bigliardi alla francese, senza buchi, varia in alcune norme a cagione della varietà di costruzione del Bigliardo; tuttavia l'*acquit* si dà come nella regola precedente, ed il Giuocatore giuocherà continuamente fino a tanto che cesserà di carambolare. Il carambolaggio non conta che un sol punto; cessando l'uno di carambolare, giuocherà l'avversario. Il Giuocatore, mancando di toccare una delle due biglie, cessa di giuocare senza dare alcun punto.

2. — Il Giuocatore cui spetterà battere il primo batterà sulla rossa, che è posta alla terza parte del Bigliardo, e giuocherà fino a che cesserà di fare carambolaggio. Ogni carambolaggio non conta che un solo punto.

3. — Quando il Giuocatore battendo su una biglia fa carambolaggio, ma la propria od altra biglia salta fuori del Bigliardo, si rimetteranno in *penitenza*, ed il Giuocatore medesimo continuerà a battere; ma se sarà saltato fuori del Bigliardo senza aver carambolato, cessa di giuocare.

4. — Quegli che perde la partita ha diritto di battere il primo se il giuoco continua.

CARAMBOLA FRANCESE

sui Bigliardi all'italiana coi buchi

Questa carambola è quasi identica alla precedente, solo che effettuandosi il blok o perdita, si pone la biglia in *penitenza* alla terza parte del Bigliardo, dal lato opposto da dove si giuoca, ed i blok tanto della biglia avversaria come della propria non contano punto alcuno; cessa però di giuocare quegli che si perde, mettendo una biglia in penitenza; l'avversario giuocherà colla biglia in mano.

CARAMBOLA RUSSA COGLI OMETTI

DETTA VOLGARMENTE

LA CAROLINA

1. — Le norme e regole di questa Carambola sono pressochè identiche a quella Russa, differendo solamente nell'aggiunta degli *Ometti*, cui vanno collocati sul mezzo, prendendo valore eguale ciascuno alla biglia da cui son fatti cadere; per es.: se dalla bianca due punti, dalla rossa tre, dalla bleu quattro, e dalla gialla sei. Quest'ultima poi, siccome il suo posto trovasi occupato dagli *Ometti*, dovrà essere collocata sulla penitenza dalla parte dove s'incomincia il giuoco; tranne il primo colpo, che va battuto sulla bianca data in *acquit*, i successivi, purchè sempre colla propria biglia, si potranno battere su qualunque altra, a piacimento, continuando a giuocare fino a che si cessa di far punti.

2. — Qualora taluno degli *Ometti* venisse a cadere per mezzo della propria biglia, ovvero che questa si perdesse, saranno a favore dell'avversario tutti i punti fatti su quel colpo.

3. — Le biglie bleu, rossa e bianca sono buone a tutti i buchi, eccettuata la gialla, detta la **Carolina**, che è buona solamente ai due buchi di mezzo.

4. — In caso di perdita, i punti fatti sul colpo vanno a favore dell'avversario.

OMETTI E GIARDINETTO

1. — La partita agli *Ometti* si giuoca ai ventiquattro punti, cogli *Ometti*, due biglie bianche e *Casino*.

2. — Gli *Ometti* si collocano in mezzo al Bigliardo tra i due buchi di mezzo, uno cioè nel centro, gli altri quattro dintorno, di modo che ciascuno di essi sia in direzione di uno dei buchi d'angolo, ed a tal distanza l'uno dall'altro che fra di essi passi una biglia giusta.

3. — Ogni *Ometto* vale due punti; quel di mezzo, se cade accompagnato, conta quattro punti, se cade solo, ne vale cinque.

4. — Per l'*acquit* bisogna tenere i piedi dentro, ed anche il corpo fino all'altezza del Bigliardo; l'*acquit* della biglia deve oltrepassare gli *Ometti*, e quello del *Casino* deve toccare la sponda superiore; dopo la biglia si dà l'*acquit* al *Casino;* indi si giuoca come a *Casino*, con questa differenza però, che, perdendosi ambe le biglie, si dànno quattro punti invece di due. — L'uso invalso in più siti di battere da fuori *brocca* tanto per dare l'*acquit*, come per battere sulla biglia o *Casino*, è abusivo, ma non si deve ammettere per buono.

5. — Quando il Giuocatore avrà dato l'*acquit* della biglia, e che nel dare l'*acquit* al *Casino* con esso toccherà la propria biglia, darà un sol punto, e se la farà cadere in un buco, ne darà tre, con facoltà all'avversario di prenderla in mano e battere sull'altra rimasta in giuoco.

6. — Questo giuoco differisce ancora dalla *Carambola italiana* in quanto infra, cioè: se *Casino* è toccato dalla biglia

avversaria, conta tre punti; se colla propria, conta quattro, e così pure per gli altri casi.

7. — Gli *Ometti* poi devono essere abbattuti dalla biglia avversaria, altrimenti tutti i punti che si fecero sul colpo contano per l'avversario, quantunque si fossero abbattuti *Ometti* con ambe le biglie, o si avesse toccato *Casino*. E così pure restano a favore dell'avversario gli *Ometti* fatti cadere o colla stecca, o colla biglia dell'avversario, se poi si perde colla propria.

8. — Se nel principiar la partita, dando l'*acquit* sì della biglia come del *Casino* si faranno cadere *Ometti*, dà facoltà all'avversario di fargli ripetere l'*acquit*. Se tal cosa poi avviene in corso di partita battendo a suo turno, sono altrettanti punti che si dànno a favore dell'avversario.

9. — Ogni volta che cadono *Ometti*, si rialzano e si rimettono a posto; se qualche biglia impacciasse, cioè occupasse il posto degli *Ometti*, si tolgono questi dal giuoco fin che il posto sia libero. Se poi, invece della biglia, è il *Casino* che si trova al posto degli *Ometti* caduti, questi si rizzano al loro posto e si colloca il *Casino* a fianco dell'*Ometto* che è più prossimo.

10. — Due sono le maniere di far *partitone:* una è di mandar tutte le biglie in uno o più buchi; l'altra di abbattere tutti gli *Ometti* in un colpo, sempre però colla biglia avversaria, oppure col *Casino*, semprechè i punti siano buoni.

11. — Talvolta gli *Ometti*, invece di essere in mezzo, si collocano in arco attorno ad un buco d'angolo; tale giuoco allora chiamasi **Giardinetto**; le di cui regole non cambiano dalle precedenti degli *Ometti*, e si fa *partitone* come sopra.

12. — Per gli altri casi che possono succedere, veggasi la regola del **Casino**, a pag. 22 e seguenti.

OMETTI ALLA BERSAGLIERA

La regola di questo giuoco è affatto identica in tutto e per tutto a quella degli *Ometti;* la differenza consiste solo in ciò che, ad ogni caduta d'*Ometto* fatta sì coll'una che coll'altra biglia o col *Casino*, si rizzano al punto stesso dove sono caduti, fosse anche contro ad una sponda.

A BIGLIA BIANCA

1. — La partita a **Biglia bianca** si giuoca a dodici punti, con due biglie.

2. — L'*acquit* si dà d'un sol colpo di stecca, e devesi oltrepassare i buchi di mezzo.

3. — Sbagliando la biglia si perde un punto; perdendosi senza toccare, se ne perdono due.

4. — Non si può giuocare col manico della stecca nè *traîner* senza il consenso dell'avversario. Così pure in qualunque altro giuoco.

5. — Restando una biglia sulla sponda del Bigliardo, verrà considerata come fuori di Bigliardo (V. **Regole generali**, art. 30, a pag. 8).

6. — Quando su qualche colpo i Giuocatori si accordano di levar le biglie dal Bigliardo, e che si levano senza altra spiegazione, chi fece la proposizione darà l'*acquit*, a meno che sul colpo uno dei due abbia accordato punti all'altro, nel qual caso toccherà a chi ebbe i punti.

7. — Riguardo ad altri casi che possono succedere, si consultino le *Regole generali*, e quelle sulla *Carambola* o sulla *Polla*.

PARTITA TUTTO A BRICÒLA

1. — Se i Giuocatori sono intesi di giuocare tutto a **Bricola**, e che si tocchi la biglia contraria senza prima toccare una delle sponde, perde un punto.

2. — Se un Giuocatore si perde nel toccare la biglia contraria senza aver toccata alcuna sponda, perde tre punti.

3. — Se si perde dopo aver toccato la biglia contraria di *Bricola*, perde due punti.

PARTITA TUTTO A DOPPIETTO

1. — Questa partita si giuoca ai 12 punti, con due biglie.

2. — Le biglie fatte per contraccolpo si considerano per doppie, e quel Giuocatore che le fa guadagna due punti.

3, — Le biglie fatte per *Bricola* od a colpo di manico, sono nulle.

PARTITA SENZA PASSARE LA LINEA DI MEZZO

1. — Quando i Giuocatori prefiggono di non passare la linea del mezzo, quello che fa restar la biglia contraria in mezzo della linea nulla perde, ma per poco che la oltrepassi perde un punto.

2. — Quello che fa passare la biglia contraria al di là della linea di mezzo, cioè dalla parte vietata, e che quindi si perde, perde tre punti.

3. — Se poi si perde senza far passare la biglia contraria dalla parte difesa, perde solo due punti.

PARTITA A CHI PERDE GUADAGNA

1. — Quello che dopo aver toccata la biglia avversaria si perde, guadagna due punti, e se fa la biglia contraria perde due punti.

2. — Se si perdono amendue le biglie, chi ha giuocato guadagna due punti.

3. — Dà sempre l'*acquit* chi guadagnò punti.

NB. *In qualsivoglia giuoco, per i casi non previsti, si seguano le Regole generali a pag.* 3.

TARIFFA DEI *FRAIS*

DA PAGARSI PER OGNI PARTITA DI CIASCUN GIUOCO

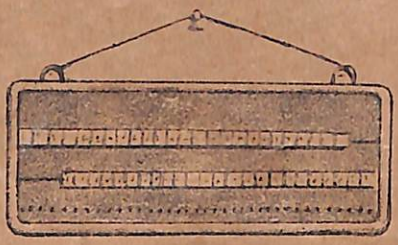
	Partita a punti	Di giorno	Di notte
		Cent.	*L. C.*
Alla Polla al *blok*	3	5	» 10
Alla Polla Romana	31	5	» 10
Alla Polla al 21 Reale	21	5	» 10
Alla Polla Piemontese	12	5	» 10
Alla Polla a Bazzica	31	10	» 20
Alla Polla al 61, detta *Omnibus*	61	5	» 10
Alla Carambola italiana detta *Casino*	16	5	» 10
Alla Carambola Russa	50	10	» 20
Alla Carambola Inglese	24	10	» 20
Alla Carambola Francese sui bigliardi all'italiana, coi buchi	24	10	» 20
Alla Carambola Francese sui bigliardi alla francese, senza buchi	24	10	» 20
Alla Carambola Russa cogli *Ometti*, detta *La Carolina*	50	5	» 10
Agli *Ometti* e *Giardinetto*	24	5	» 10
Agli *Ometti alla bersagliera*	24	5	» 10
A Biglia Bianca	12	10	» 20
Tutto a Bricola	12	10	» 20
Tutto al Doppietto	12	15	» 30
Senza passare la linea di mezzo	12	10	» 20
Chi perde guadagna	12	10	» 20
Se la partita viene ad essere prolungata, si paga a proporzione del prezzo fissato.			
Giuocando in tre, pagasi la metà di più.			
Se si giuoca in quattro, ma in partita, due per due, pagasi solamente come in due.			
Giuocando in più, come volgarmente dicesi *a Civassa*, pagasi per ogni capo l'importo della metà del *frais* per qualsiasi giuoco.			
Se si fa giuoco di partito, si paga il doppio.			
Se si giuoca a ore (escluso però il giuoco di società) per caduna	—	75	1 50
Se si vuol giuocare con più lumi del consueto si pagherà nell'equa proporzione dei lumi aumentati.			

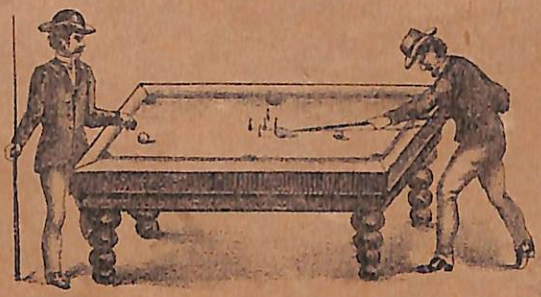
AMM. PROV. DI TORINO
№ 15656
BIBLIOTECA
115468

INDICE

DEI GIUOCHI

REGOLE GENERALI . . . . . Pag. 3
Della Polla al blok 9
Polla Romana, ossia *Trentuno Reale* . . . 15
Polla al 21 Reale 18
Polla Piemontese ossia Polla al carambolaggio . . 19
Polla a Bazzica 20
Polla al 61, *detta* Omnibus 21
Carambola Italiana, detta Casino 22
Carambola Russa 25
Carambola Inglese 29
Carambola Francese sui Bigliardi alla francese, senza buchi 30
Carambola Francese sui Bigliardi all'italiana, coi buchi 30
Carambola Russa cogli Ometti, *detta volgarmente* La Carolina 31
Ometti e Giardinetto 32
Ometti alla bersagliera 34
A Biglia Bianca 34
Partita tutto a Bricòla 35
Id. tutto a Doppietto 35
Id. senza passare la linea di mezzo . . . 36
Id. a chi perde guadagna 36
TARIFFA DEI FRAIS 37





Prezzo L. 1,25